

# SpinalHDL 编写的打地鼠游戏

张政镒 20300750021

2023 年 6 月 12 日

## 目录

<b>1</b>	<b>设计规划</b>	<b>2</b>
1.1	设计思路 . . . . .	2
1.2	设计思路 . . . . .	2
1.3	设计流程图及 EDA 使用说明 . . . . .	2
<b>2</b>	<b>设计实现</b>	<b>3</b>
2.1	框图介绍 . . . . .	3
2.2	各模块设计与验证 . . . . .	3
2.3	综合与实现 . . . . .	3
2.4	综合结果分析 . . . . .	3
2.5	编程工具与下载测试 . . . . .	3
<b>3</b>	<b>设计总结</b>	<b>4</b>
3.1	注意事项与编程技巧 . . . . .	4
3.2	心得体会 . . . . .	4
3.3	总结 . . . . .	4
<b>A</b>	<b>主要文件列表</b>	<b>5</b>

## 1 设计规划

### 1.1 设计思路

### 1.2 设计思路

### 1.3 设计流程图及 EDA 使用说明

## 2 设计实现

### 2.1 框图介绍

### 2.2 各模块设计与验证

### 2.3 综合与实现

### 2.4 综合结果分析

### 2.5 编程工具与下载测试

## 3 设计总结

### 3.1 注意事项与编程技巧

### 3.2 心得体会

### 3.3 总结

表 1: 主要文件列表

文件名	路径	说明
main.scala	src/main/scala	主文件

A 主要文件列表